

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ – SETOR LITORAL

**DE QUE MEUS AVÓS BRINCAVAM? Um resgate de antigos jogos e
brincadeiras do campo**

MATINHOS

2014

VERA LUCIA DE SOUZA MOREIRA

**DE QUE MEUS AVÓS BRINCAVAM? Um resgate de antigos jogos e
brincadeiras do campo**

Artigo apresentado como requisito parcial para
obtenção da certificação do curso de Especialização
em Educação do Campo. Setor Litoral da
Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Prof. Fabiana Cristina Bonin

MATINHOS

2014

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	4
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	7
2.1 OS JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO HUMANO	7
2.2 OS JOGOS E BRINCADEIRAS E A CULTURA.....	7
2.3 A CULTURA E O CAMPO	8
2.4 A VALORIZAÇÃO DO IDOSO.....	9
3 METODOLOGIA	9
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	10
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	12
REFERÊNCIAS	14
APÊNDICE A	15

DE QUE MEUS AVÓS BRINCAVAM? Um resgate de antigos jogos e brincadeiras do campo

Vera Lúcia de Souza Moreira¹

Fabiana Cristina Bonin²

Universidade Federal do Paraná – Setor Litoral

RESUMO:

Observa-se cada vez mais que a cultura do campo vem sendo esquecida. Jogos e brincadeiras tradicionais vêm perdendo espaço para equipamentos tecnológicos como vídeo-games, computadores, televisores, brinquedos de controle remoto e outros. Tendo em vista a importância dos jogos e brincadeiras populares no desenvolvimento das potencialidades das crianças, como também no que se refere a preservação da identidade e cultura do campo, desenvolve-se este projeto, cujo objetivo central é resgatar antigos jogos e brincadeiras do campo junto aos avós e vizinhos idosos dos alunos participantes do mesmo. As atividades foram desenvolvidas com vinte e dois alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental do Colégio Estadual Cruzeiro do Oeste, duas vezes por semana, durante três meses. Pesquisas acerca de antigos jogos e brincadeiras foram realizadas junto aos idosos da comunidade e por meio da internet. Como resultado observou-se que conforme aconteciam os encontros a participação dos alunos ficava cada vez mais intensa. Também pôde ser observado a valorização e o interesse pela cultura do campo por parte destes alunos e ainda, a alegria dos idosos por sentirem que eles mesmos, e sua cultura não estão esquecidos.

Palavras-Chave: Antigos jogos e brincadeiras; Cultura; Idosos.

1 INTRODUÇÃO

O artigo refere-se ao projeto desenvolvido no Colégio Estadual Cruzeiro do Oeste que enfocou o resgate de antigos jogos e brincadeiras do campo a fim de desenvolver a interação com os idosos e valorizar a cultura campesina.

¹ Educanda do Curso de Especialização em Educação do Campo - EaD, Universidade Federal do Paraná, Polo UAB de Cruzeiro do Oeste - PR, moreirasilva@seed.pr.gov.br

² Graduada em Ciências Biológicas; Esp. em Morfofisiologia do Organismo Humano, Esp. em Mídias Integradas a Educação, Esp. em Educação a Distância, Professora de Ciências da Rede Estadual de Ensino; Orientadora. fcbonin@gmail.com

Nos dias atuais, brincadeiras, antigos jogos e cantigas de roda estão praticamente esquecidos. Os avós tiveram uma infância em que as brincadeiras faziam parte do aprendizado e do crescimento. Na zona rural as crianças vizinhas reuniam-se nos finais de tarde e brincavam até o anoitecer.

Hoje estas brincadeiras foram substituídas por jogos eletrônicos, computadores e televisores. No entanto, diversos autores³ ressaltam a importância de resgatar os jogos tradicionais na educação e na socialização da infância, brincadeiras antigas podem ser mais fascinantes para as crianças do que as atuais. Ao brincar e jogar, a criança torna-se mais sociável, aprende a obedecer a regras, trabalhar em grupo e ainda aprende a ganhar e a perder, valores que seguirão com ela por toda a vida.

Além disso, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras podem desenvolver a criatividade, a capacidade de tomar decisões e o desenvolvimento motor das crianças, assim como, expressar seus sentimentos, suas afetividades e suas dificuldades de relacionamento.

Assim, o tema central deste trabalho consiste no resgate de jogos e brincadeiras, mais especificamente os jogos e brincadeiras passados de pai para filho, aqueles que fizeram parte da infância dos pais e avós na zona rural.

Para o desenvolvimento do tema estabeleceu-se como objetivo geral resgatar valores e cultura por meio de jogos e brincadeiras, que fizeram parte da infância dos pais e avós na zona rural. Este objetivo geral desdobra-se em quatro objetivos específicos: resgatar brincadeiras e jogos antigos; promover a interação e valorização dos idosos; oportunizar atividades aos alunos, filhos de cortadores de cana, afim de que não permaneçam ociosos no período contrário ao que estudam e incentivar as crianças a serem mais solidárias, ativas e participativas com o trabalho em equipe e expressar a criatividade.

O município de Cruzeiro do Oeste apresenta uma realidade, como a de muitos municípios do interior do Paraná, na qual zona urbana e rural se confundem, e isso pode ser observado em praticamente todas as localidades. Essa realidade também é percebida nas escolas, pois nelas encontram-se alunos da zona rural com experiências no campo, como também alunos sem nenhuma vivência no meio rural.

³Vygotsky (1989); Kishimoto (1994); Piccioni & Mata (2007).

Assim, entende-se que é papel da escola contribuir para que as memórias dos povos do campo possam ser conhecidas, valorizando saberes e promovendo a expressão cultural.

Considerando o perfil sócio-econômico da região que sempre foi agrícola, com o fim das lavouras de café em meados da década de 1970 começou a ocorrer o êxodo rural, as atividades primárias foram declinando, e em função da procura por renda fixa das famílias que foram para a zona urbana, algumas prosperaram, porém muitas mesmo morando na cidade não conseguiram se estruturar no serviço urbano deixando de herança a seus filhos o serviço braçal nas diárias de diversas culturas, que com o passar dos anos foram enfraquecendo e hoje quase todos trabalham no corte de cana para as usinas de açúcar e álcool.

As crianças, filhas desses trabalhadores na sua maioria estudam no período da tarde, de manhã ficam em casa ou pela rua. No Colégio Estadual Cruzeiro do Oeste os projetos em contra-turno são realizados no período da tarde, pois no período da manhã todas as salas estão ocupadas, dessa forma os alunos que estudam à tarde não têm acesso aos mesmos. Este projeto, no entanto, não necessitou de espaço convencional como a sala de aula, pois foi posto em prática no laboratório de informática, na área verde do pátio, embaixo das árvores e na quadra poliesportiva da escola.

Essas crianças têm pouco ou nenhum conhecimento da cultura de seus pais e avós, dessa forma este projeto justifica-se, pois visa resgatar um pouco dessa cultura, através de algo prazeroso como as brincadeiras da roça, promover maior interação e valorização dos idosos e ainda trazê-las para a escola, num espaço seguro e saudável.

Na experiência lúdica de brincarem juntos, netos e avós podem cultivar a fantasia, vivenciar a amizade, a solidariedade e o respeito, traços fundamentais para o desenvolvimento pleno do ser humano. Assim, durante o projeto as crianças e seus avós uniram-se para brincar como antigamente. Este projeto torna-se importante também, na medida em que contribui para a produção de conhecimento sobre antigas brincadeiras do campo, as quais estão praticamente esquecidas na atualidade. Percebe-se que existe um número significativo de estudos sobre a importância das brincadeiras na educação e formação da criança, assim como estudos sobre o resgate de brincadeiras antigas, no entanto sobre o resgate das brincadeiras do cidadão do campo da região noroeste do Paraná, a qual pertence o

município de Cruzeiro do Oeste, não se encontrou relatos, por esse motivo existe um vasto campo a ser explorado.

Espera-se que a realização deste projeto colabore para aumentar o entendimento sobre o tema estudado, e que os resultados possam colaborar com o desenvolvimento de novos estudos.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 OS JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO HUMANO

O jogo e a brincadeira têm sido temas que merecem reflexão mais profunda, por sua importância para o desenvolvimento do ser humano. Kishimoto (1994) resalta que o jogo desempenha um papel fundamental na constituição das representações mentais infantis e como isto está vinculado ao desenvolvimento da criança, já que o brincar é um elemento essencial para o equilíbrio emocional.

As brincadeiras infantis do campo muitas vezes imitam o trabalho dos pais com a lavoura ou o trato com os animais, Leontiev (2006, p. 125, *apud* SILVA & CARVALHO 2012, p. 9) afirma que o brinquedo na vida da criança “surge a partir de sua necessidade de agir em relação não apenas ao mundo dos objetos diretamente acessíveis a ela, mas também em relação ao mundo mais amplo dos adultos”.

Na visão de Freire (1997) a construção de brinquedos e brincadeiras é muito importante e adequada ao desenvolvimento da criança “quem faz é o próprio corpo, quem pensa é também o corpo. As produções físicas ou intelectuais são, portanto, produções corporais. Produções essas que se dão nas interações do indivíduo com o mundo” (FREIRE 1997, p.134).

2.2 OS JOGOS E BRINCADEIRAS E A CULTURA

As brincadeiras populares podem ser consideradas um reflexo da cultura de um povo e constituem um elemento importante ao desenvolvimento da aprendizagem: Kishimoto (1994), reflete acerca da brincadeira tradicional, que é parte da cultura popular, um elemento pertencente ao nosso folclore, que encontra-se na memória de várias gerações precisando ser repassada de maneira que possa

perpetuar a cultura infantil, desenvolvendo formas de convivência social permitindo o prazer de brincar. “Cultura é um processo acumulativo, resultante de toda experiência histórica das gerações anteriores.” (LARAIA, 1995, p.50, *apud* MENEZES, 2005, p. 30)

Da mesma forma os antigos jogos e brincadeiras do campo são reflexos dessa cultura, quase esquecida e pouco estudada. Faria Júnior (1996, p.59) afirma que: “[...] jogos populares infantis, parlendas e brinquedos cantados foram sendo perdidos (ou transformados) nos últimos cinquenta anos possivelmente como consequência dos processos de urbanização e de industrialização.”

2.3 A CULTURA E O CAMPO

A valorização da cultura urbana em detrimento à cultura campesina se dá possivelmente pela visão de que o campo é lugar atrasado “na trajetória da educação rural, o homem do campo foi concebido como exemplo do atraso, e a política educacional se organizava em conformidade com os interesses capitalistas predominantes em cada conjuntura.” (SOUZA, 2008, p.1093)

Segundo Wizniewsky (2010, p.33 *apud* FONTOURA, 2012, p. 8):

O campo não é lugar de atraso, é história vivida. A escola do campo deve ser pensada para que seja viva, e interaja com o lugar e seus sujeitos. Para que a escola do campo seja viva, ela deve ser construída por sua comunidade, pensada para ajudar no processo de desenvolvimento social, para manter a cultura, a raiz e a história daquele lugar.

A importância do campo deve ser ressaltada, para que as novas gerações percebam que fazem parte de uma população que trabalha na construção do país, nas palavras de Caldart (2007, p.3):

E há um detalhe muito importante no entendimento da Educação do Campo: o campo não é qualquer particularidade, nem uma particularidade menor. Ela diz respeito a uma boa parte da população do país; ela se refere a processos produtivos que são a base de sustentação da vida humana, em qualquer país. Não é possível pensar um projeto de país, de nação, sem pensar um projeto de campo, um lugar social para seus sujeitos concretos, para seus processos produtivos, de trabalho, de cultura, de educação.

O conceito de campo como espaço de vida é multidimensional e nos possibilita leituras e políticas mais amplas do que o conceito de campo ou de rural somente como espaço de produção de mercadorias. (FERNANDES, 2005, p. 2)

Assim ao promover o resgate cultural por meio de antigos jogos e brincadeiras do campo, busca-se também a valorização das raízes das pessoas que moram no campo contribuindo para que percebam o quanto seus saberes e cultura são importantes:

[...] verifica-se que estes sujeitos do campo, podem contribuir de forma significativa no cenário educacional, pois no interior de cada agricultor, de cada camponês, de cada trabalhador rural, habitam saberes seculares. (FONTOURA, 2012, p.7)

Arroyo, Caldart e Molina (2004 *apud* SILVA JUNIOR & NETO, 2011) esclarecem que a escolaridade rural deve ter como objetivo principal proporcionar conhecimentos, cidadania e continuidade cultural.

A educação é um direito social. Uma política de educação do campo requer o reconhecimento de que a cidade não é superior ao campo e, a partir dessa compreensão, impor novas relações baseadas na horizontalidade e solidariedade entre campo e cidade. O campo é, acima de tudo, espaço de cultura singular, rico e diverso. Assim, é importante a superação da dicotomia entre o rural e o urbano (ARROYO, CALDART E MOLINA 2004 *apud* SILVA JUNIOR & NETO, 2011, p. 51).

2.4 A VALORIZAÇÃO DO IDOSO

A valorização do idoso é essencial a qualquer cultura, suas experiências vivenciadas e seus saberes, contribuem para uma sociedade melhor, a sociedade que não respeita seus idosos não tem futuro, os avós tem muito a contar e ensinar. Segundo Américo José Córdula Teixeira, em texto de introdução à publicação referente ao “I Prêmio Inclusão Cultural da Pessoa Idosa”:

Infelizmente, a nossa sociedade vê no idoso uma pessoa inútil, que acaba quase sempre excluída do convívio social. [...] o envelhecimento é uma realidade para todos os seres, independente de raça e gênero, ainda mais num país no qual a evolução demográfica, somada ao aumento da expectativa de vida, aponta para uma presença cada vez maior do número de pessoas idosas em nossa sociedade.

3 METODOLOGIA

Num primeiro momento, foram diagnosticados quais alunos são filhos de trabalhadores no corte da cana, através das declarações expedidas pelas usinas, de posse destes dados verificou-se a quantidade de alunos que ficam em casa

sozinhos no período matutino. Vinte e dois destes alunos aceitaram participar do projeto.

Depois de selecionados, observou-se as expectativas dos alunos sobre o projeto e lhes foram apresentadas as etapas e o desenvolvimento do mesmo. Nos encontros seguintes realizaram-se pesquisas de brincadeiras antigas, utilizando-se do laboratório de informática, na sequência do projeto os alunos realizaram pesquisa junto aos avós ou vizinhos idosos sobre quais eram as brincadeiras em seu tempo de criança na roça, eles (avós ou vizinhos idosos) também foram convidados a participarem junto com a turma toda para contarem como eram essas brincadeiras.

Foram realizadas oficinas, para que os alunos percebessem que as brincadeiras antigas podem ser tanto ou mais fascinantes do que as atuais.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após exposto o projeto aos alunos selecionados, estes mostraram-se interessados nas atividades que seriam desenvolvidas. Nos encontros posteriores eles realizaram pesquisas sobre brincadeiras antigas, utilizando-se da internet no laboratório de informática do Colégio, os jogos e brincadeiras selecionadas pelos alunos foram: “Amarelinha”; “Seu lobo”; “Roda pião”; “Cinco Marias”; “Bolinha de gude”; “Cabra-cega”; “Balança caixão”; “Bete”; “Pular corda”; “Passa anel”; “Lenço atrás”. E ainda cantigas de roda como: “Ciranda-cirandinha”; “A linda rosa juvenil”; “A galinha do vizinho”; “A canoa virou”; “Olé mulher rendeira”; “Cachorrinho está latindo”; “O meu chapéu tem três pontas”; “Pai Francisco”; “Pirulito que bate – bate”; “Samba lelê”; “Se esta rua fosse minha”.

Faria Júnior (1996, p.59) afirma que: “[...] jogos populares infantis, parlendas e brinquedos cantados foram sendo perdidos (ou transformados) nos últimos cinquenta anos”. Assim pensando em contribuir para que isso não aconteça elaborou-se a partir desta pesquisa, um caderno com o título “Brincadeiras antigas” apresentando como se desenvolve cada brincadeira e também com a letra das cantigas. As brincadeiras foram todas testadas entre os alunos que divertiram-se muito e também aprenderam a partir das mesmas.

Na sequência os alunos foram a campo e entrevistaram trinta e seis idosos, seus avós ou vizinhos moradores do mesmo bairro que eles. Foi perguntado a cada

um deles de que brincavam quando eram crianças na roça. As brincadeiras lembradas pelos entrevistados foram “Bete”; “Malha”; “Subir em árvore”; “Esconde – esconde em meio ao cafezal”; “Seu lobo”; “Construir os próprios brinquedos”; “Brincar com bonecas feitas de espigas de milho ou abóbora”; “Passa anel”; “Andar a cavalo”; “Jogo de futebol com bola de meia”; “Jogo de trilha”; “Pega-pegas”; “Nadar nos córregos e riachos”; e ainda várias cantigas de roda.

Kishimoto (1994), ao refletir sobre a brincadeira tradicional, lembra que elas encontram-se na memória de várias gerações e repassá-las às crianças é uma forma de perpetuar a cultura infantil, desenvolvendo formas de convivência social permitindo o prazer de brincar. Assim os idosos foram convidados e participaram junto com a turma toda para contarem como eram essas brincadeiras, este foi o momento mais marcante do projeto, percebeu-se o quanto alunos e convidados estavam felizes com o encontro, também era perceptível como os avós estavam sentindo-se valorizados e contavam com prazer como tinha sido sua infância, e quais brincadeiras fizeram parte deste período.

Seu Antônio, avô de um dos alunos participantes do projeto contou emocionado que na sua infância não havia brinquedos como atualmente, que desde muito cedo, por volta dos sete anos de idade, já ajudava os pais nos trabalhos da roça, mas sempre conseguia arrumar algum tempo para brincadeiras com os amigos. Faziam seus próprios carrinhos com sabugo de milho, pequenos aviões com pauzinhos e caroços de café, jogavam trilha em tabuleiro desenhado no chão embaixo dos pés de café, no momento em que descansavam depois do almoço.

Seu Francisco disse que quando criança era muito peralta, sua brincadeira favorita era ver quem conseguia subir mais alto nas árvores, isso lhe rendeu um braço quebrado por ocasião de uma queda, outra brincadeira da qual tem recordação é o jogo de futebol com bola de meia, que jogava todas as tardes com os vizinhos.

Dona Celeste contou para sua neta e também para os demais alunos da turma que suas brincadeiras favoritas eram as cantigas de roda como as “cirandas”, “se eu fosse um peixinho”, “samba lelê”, “mulher rendeira” e outras.

A senhora Isabel, que mora vizinha a dois alunos do projeto também esteve presente no encontro e contou que cuida desses alunos enquanto os pais deles estão no trabalho e que estava muito feliz em poder estar ali contando um pouco de como foi sua infância, disse também que em sua época de menina não era comum,

como nos dias de hoje, as meninas brincarem junto com os meninos, no entanto era das brincadeiras deles (meninos) que ela mais gostava. Seus pais sempre a repreendiam por isso, mas mesmo assim ela sempre arrumava um jeitinho de brincar um pouco nos finais de tarde, suas brincadeiras favoritas eram “bete” e “malha”.

Como estes, vários outros relatos foram ouvidos com atenção pela turma, depois foram selecionadas algumas brincadeiras dentre as pesquisadas. Os avós presentes ensinaram as regras de cada uma delas, foram momentos prazerosos tanto para os alunos quanto para os idosos que sentiram-se valorizados ao verem o fascínio que as brincadeiras antigas provocavam em seus netos. De posse dos relatos dos avós foi elaborado um outro caderno, este com o título “De que meus avós brincavam?”. Os dois cadernos ficarão na biblioteca do Colégio à disposição para consulta.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com este trabalho percebeu-se que mesmo morando na zona urbana os alunos participantes do projeto possuem características rurais, seja por fazerem parte de famílias que vivem do trabalho na agricultura ou por viverem em um município com características de campo como grande parte dos municípios do interior do estado.

Assim buscou-se resgatar a cultura do campo, através de antigas brincadeiras. Salienta-se que os jogos e brincadeiras antigas ao mesmo tempo em que contribuíram com o desenvolvimento dos alunos participantes possibilitaram a interação destes com os idosos fazendo com que ambos se sentissem valorizados no que diz respeito a cultura do campo.

Ao relacionar a pesquisa na internet e a pesquisa de campo, verificou-se que poucas brincadeiras eram as mesmas, assim percebeu-se que as brincadeiras citadas eram mais simples e relacionadas ao dia a dia no campo.

Durante a realização das atividades a participação dos alunos no projeto foi maior que 90% (noventa por cento), ocupando o tempo dessas crianças em atividades saudáveis. Percebeu-se um grande empenho por parte dos alunos, conforme aconteciam os encontros a participação foi ficando cada vez mais intensa, eles gos-

taram muito de participar e se dedicaram ao máximo na realização das atividades, souberam ser solidários e trabalhar em equipe.

Observou-se também, que as crianças ficaram felizes com a participação dos avós e conhecendo um pouco mais da cultura do campo, através de antigas brincadeiras começaram a valorizá-la, e pelo entusiasmo que demonstraram não será esquecida. A experiência de brincarem juntos foi enriquecedora para todos.

REFERÊNCIAS

CALDART, Roseli Salete. **Sobre Educação do Campo**. Goiânia: 2007. Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/104040366/Artigo-Caldart>. Acesso em: 05/10/2013.

FARIA JUNIOR, Alfredo G. A reinserção de jogos populares nos programas escolares. In **Motrivivência**, Florianópolis, n 9, p.44-65, 1996. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/5655/20447>. Acesso em 12/10/2013.

FERNANDES. Bernardo Mançano. **Os campos da pesquisa em educação do campo: espaço e território como categorias essenciais**. I Encontro Nacional de Pesquisa em Educação do Campo. Universidade Estadual Paulista – UNESP. São Paulo. 2005.

FONTOURA, Mirieli da Silva . **A escola do campo enquanto lugar de valorização do sujeito da terra**. Disponível em: <http://www.vanessanogueira.info/sifedoc/Anais/Eixo%2004/Mirieli%20da%20Silva%20Fontoura.pdf> Acesso em 21/10/1013.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física**. São Paulo: Scipione, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 1994.

MENEZES, Suzana. **Resgate de antigas brincadeiras nas escolas privadas de Goiânia**. Brasília, 2005. Disponível em: bdm.bce.unb.br/bitstream/10483/617/1/2005_SuzanaMenezes.pdf. Acesso em 02/10/2013.

MINISTÉRIO DA CULTURA. **I Prêmio Inclusão Cultural da Pessoa Idosa**. Disponível em: http://www2.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2009/12/projeto-idoso_5_versao.pdf Acesso em 05/01/2014.

SILVA JÚNIOR, Astrogildo Fernandes da; NETTO, Mário Borges. POR UMA EDUCAÇÃO DO CAMPO: percursos históricos possibilidades. **Entrelaçando - Revista Eletrônica de Culturas e Educação Caderno temático: Cultura e Educação do Campo** . 3 p. 45-60, Ano 2 (Nov/2011). ISSN 2179.8443 Disponível em: www.ufrb.edu.br/revistaentrelacando/...campo.../download. Acesso em 04/01/2013.

SILVA, Ana Maria Souto Luz da; CARVALHO Maria Jaqueline Paes de. **Recordações maravilhosas da infância: a memória como fonte de resgate das brincadeiras tradicionais na educação infantil**. Caruaru, 2012. Disponível em: www.epepe.com.br/Trabalhos/02/C-02/C2-135.pdf. Acesso em 05/10/013.

SOUZA, Maria Antônia de. **Educação do campo: políticas, práticas pedagógicas e produção científica**. Educ. Soc., Campinas, vol. 29, n. 105, p. 1089-1111, et./dez. 2008 Disponível em <<http://www.cedes.unicamp.br>> Acesso em 10/09/2013.

APÊNDICE A: QUESTIONÁRIO APLICADO AOS AVÓS E VIZINHOS**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ – SETOR LITORAL
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO DO CAMPO****Colégio Estadual Cruzeiro do Oeste
Projeto de “De que meus avós brincavam?”**

Entrevista com idosos sobre quais brincadeiras fizeram parte sua infância no campo

Aluno: _____

Nome do entrevistado: _____

Idade: _____

1) Quando criança o(a) Senhor(a) morou na roça?

() sim () não

2) De que o(a) Senhor(a) brincava quando criança?

3) Explique a forma como se desenvolvia(m) a(s) brincadeira(s).
